

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Bethesda

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:











Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:
















Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

Inhaltsverzeichnis

Spielinstallation 1
Spielsteuerung 2
Der Spielbildschirm 3
Kompass und Fadenkreuz 4
Tagebuch 4
Statistikmenü 5
Inventarmenü 6
Magiemenü 7
Karten- und Missionsmenü 8
Dialog 9
Handeln 10
Überzeugungsarbeit 11
Die Kunst, zu kämpfen 12
Andere Kampfsituationen 13
Pferde, Häuser, Bücher und Behälter 14
Fertigkeitsverbesserung und Erfahrungsstufenaufstieg 15
Optionen und Einstellungen 15
Garantiebestimmungen und Kundendienst 16

Spielinstallation

Spielinstallation und Spielstart

Um *Oblivion* zu installieren, legen Sie **Disk 1** ein und führen Sie die Datei setup.exe aus, falls die Installation nicht automatisch beginnt. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren. Um *Knights of the Nine* und *Shivering Isle*s zu installieren, legen Sie **Disk 2** ein und befolgen die gleichen Schritte. Wenn die Installation abgeschlossen ist, entnehmen Sie **Disk 2** und legen wieder **Disk 1** ein. Starten Sie *Oblivion* entweder über das Windows-Startmenü oder per Doppelklick auf das Symbol auf Ihrem Desktop.

Shivering Isles und Knights of the Nine starten

Shivering Isles bereichert ein neu begonnenes oder bestehendes *Oblivion*-Abenteuer um zusätzliche Inhalte, die nach einem Tag Spielzeit verfügbar werden (nutzen Sie einfach die Schlafen-Option, um 24 Stunden im Spiel vergehen zu lassen). Nach einem Tag im Spiel erhalten Sie eine Quest-Nachricht mit Informationen über den Zugang zu den *Shivering Isles* („Eine Tür in der Bucht von Niben"). Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, müssen Sie zunächst die Charaktererschaffung verlassen, bevor ein Tag vergehen kann. Haben Sie die Nachricht erhalten, wird Ihrem Tagebuch ein Quest-Pfeil hinzugefügt, dem Sie folgen müssen, um in den Genuss von *Shivering Isles* zu kommen.

Um *Knights of the Nine* zu spielen, müssen Sie zunächst die Kapelle in Anvil aufsuchen. Sprechen Sie dort mit dem Propheten, um Ihre erste Quest zu erhalten.

Spielsteuerung

Automatisch bewegen – Q
Vorwärts gehen – W
Springen – E
Ansicht wechseln/Vanity-Ansichtsmodus – R
Rasten – T

Seitwärts gehen (links) – A
Zauber wirken – S
Seitwärts gehen (rechts) – D
Waffe ziehen/wegstecken – F

Greifen – Y
Rückwärts gehen – C

Tab – Menü
Feststelltaste – Ständig rennen
Umschalttaste – Rennen
Strg – Kauern/Schleichen
Alt – Blocken
Leertaste – Aktivieren

F5 – Schnellspeichern
F9 – Schnellladen

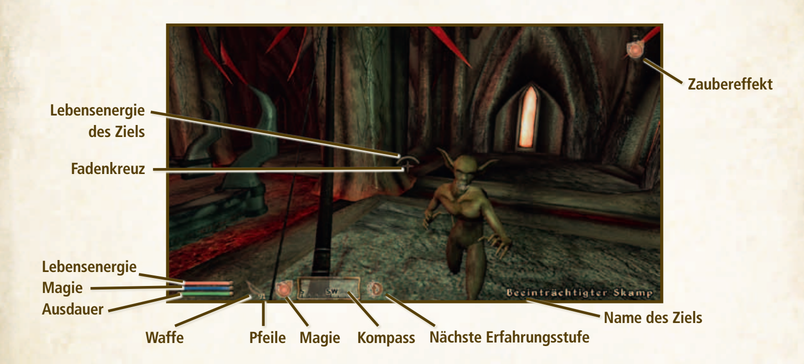
Tastenkürzel 1 bis 8

Benutzen/Angreifen

Blocken

Klicken, um zwischen Ego- und Außenansicht zu wechseln. Gedrückt halten, um den Vanity-Ansichtsmodus zu aktivieren. Scrollen, um in der Außenansicht hinein und hinaus zu zoomen.

Der Spielbildschirm



Lebensenergie
Zeigt, wie viel Schaden Sie nehmen können. Schlafen, Warten, Zaubertränke oder Heilzauber können Ihre Lebensenergie wiederherstellen.

Magie
Das Wirken von Zaubern kostet Magie. Sie regeneriert sich abhängig von Ihrer Willenskraft. Schlafen, Warten, Zaubertränke oder Heilzauber können Ihre Magiereserven wieder auffüllen.

Ausdauer
Ausdauer zeigt an, wie erschöpft Sie sind. Geringe Ausdauerwerte beeinträchtigen Ihre Effizienz, insbesondere bei Nahkampfangriffen. Wenn Sie gehen, anstatt zu rennen, regeneriert sich Ihre Ausdauer schneller.

Waffe
Ihre derzeit ausgewählte Waffe.

Pfeile
Anzahl der derzeit ausgewählten Pfeile.

Magie
Ihr derzeit ausgewählter Zauberspruch.

Zaubereffekt
Alle vorübergehenden Zaubereffekte, die positiv oder negativ auf Sie einwirken.

Lebensenergie des Ziels
Zeigt die Lebensenergie Ihres Ziels an.

Name des Ziels
Name des derzeit markierten Gegenstandes oder Charakters.

Fadenkreuz
Hilft Ihnen bei der Auswahl von Gegenständen und Charakteren. Mehr Details auf der nächsten Seite.

Kompass
Zeigt Ihnen Richtung, Orte und Markierungen an. Mehr Details auf der nächsten Seite.

Nächste Erfahrungsstufe
Zeigt an, dass Sie in einem Bett schlafen können, um zur nächsten Erfahrungsstufe aufzusteigen.

Kompass und Fadenkreuz



Symbole auf dem Kompass markieren interessante Orte in der Nähe, etwa Verliese, Städte oder Tavernen. Missionszielmarkierungen weisen in die Richtung Ihres aktiven Missionsziels.

Missionszielmarkierungen

- Ein roter Pfeil bedeutet, dass Sie durch eine Tür oder ein Portal hindurchgehen müssen, um Ihr Ziel zu erreichen.
- Ein grüner Pfeil bedeutet, dass Sie sich bereits am selben Ort, unmittelbar in der Nähe Ihres Ziels befinden.
- Einen blauen Pfeil können Sie selbst auf der Orts- oder Weltkarte platzieren.

Tagebuch



Ihr Tagebuch besitzt vier Hauptmenüs: das Statistik-, das Inventar-, das Magie- sowie das Karten- und Missionsmenü.

Tabulatortaste
Tagebuch öffnen/schließen

Linke Maustaste
Wählen Sie Reiter oder Abschnitte im Tagebuch.

Pfeile hoch/runter, Mausrad oder Klicken-und-Ziehen-Bildlaufleiste
Scrollen Sie in Listen nach oben/unten.

Linke Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen
Drehen und zoomen Sie Ihre Spielfigur, um sie genauer zu betrachten.

Statistikmenü



Das Statistikmenü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts:

Figur – Grundlegende Informationen.

Attribute – Informationen zu Ihren acht Attributen.

Fertigkeiten – Informationen zu Ihren 21 Fertigkeiten.

Fraktionen – Übersicht der Fraktionen, denen Sie angehören, sowie der aktuell erreichte Rang in jeder Fraktion.

Leistungen – Übersicht Ihrer zahlreichen Leistungen.

Fertigkeitsreiter



Sie besitzen sieben Haupt- und 14 Nebenfertigkeiten. Unter jeder Fertigkeit zeigt ein roter Balken den jeweiligen Fertigkeitsfortschritt an. Je öfter Sie eine Fertigkeit nutzen, desto schneller verbessert sie sich.

Hauptfertigkeiten
Die Fertigkeiten, die Ihre Charakterklasse definieren. Sie müssen eine beliebige Kombination Ihrer Hauptfertigkeiten um insgesamt zehn Punkte erhöhen, damit Ihre Spielfigur die nächste Stufe erreicht.

Nebenfertigkeiten
Eine Verbesserung dieser Fertigkeiten macht Sie darin geschickter und wirkungsvoller, hilft Ihnen jedoch nicht beim Aufstieg in die nächste Stufe.

Fertigkeitsfortschrittsanzeige
Zeigt an, wie viel Übung Sie noch benötigen, um die jeweilige Fertigkeit um einen Fertigkeitspunkt zu erhöhen.

Positive Fertigkeitsmodifikatoren
Grüne Zahlen: Fertigkeitswerte werden derzeit durch positive Zaubersprüche, Fähigkeiten, Kräfte und andere Effekte verbessert.

Negative Fertigkeitsmodifikatoren
Rote Zahlen: Fertigkeitswerte werden derzeit durch negative Zauber, Krankheiten und andere Effekte verschlechtert.

Stufenfortschrittsanzeige
Zeigt an, wie viel Erfahrung Sie noch bis zum Aufstieg zur nächsten Stufe benötigen.

Inventarmenü



Das Inventarmenü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts:

Alle Gegenstände
Zeigt alles an, was Sie bei sich tragen.

Waffen
Zeigt ausschließlich die Waffen an, die Sie bei sich tragen.

Rüstung
Zeigt ausschließlich die Rüstungs- und Kleidungsstücke an, die Sie bei sich tragen

Alchemie
Zeigt ausschließlich die Zaubertränke, Alchemiegerätschaften, Nahrungsmittel und Alchemiezutaten an, die Sie bei sich tragen.

Verschiedenes
Zeigt alle übrigen Gegenstände an, darunter Bücher, Notizen, Juwelen, Schlüssel, Fackeln, Dietriche, Zaubersteine und vieles mehr.

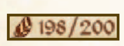
Linksklick – Gewählten Gegenstand ausrüsten/benutzen.
Umschalttaste + Linksklick – Gewählten Gegenstand ablegen.
Linksklick und Maustaste gedrückt halten – Gewählten Gegenstand im Greifmodus ablegen.

Tastenkürzel

Im Inventarmenü können Sie Tastenkürzel definieren, indem Sie die **Tasten 1 - 8** drücken, während Sie gleichzeitig eine Waffe, ein Rüstungsteil, einen Zauberspruch oder einen Gegenstand mit einem **Linksklick** auswählen, den Sie mit diesem Kürzel aufrufen wollen. Mit geöffneten Tastenkürzeln können Sie übrigens immer noch zwischen Menüs wechseln; der Gegenstand wird dann einem Kürzel zugeordnet, wenn Sie **Linksklicken**.

Während des Spiels nutzen Sie einfach die **Tasten 1 - 8**, um einen der acht per Tastenkürzel festgelegten Zaubersprüche/Gegenstände auszuwählen.

Ausrüstung in der rechten und linken Hand
Waffen werden in Ihrer rechten, Schilde und Fackeln in Ihrer linken Hand ausgerüstet. Schilde und Fackeln können jedoch nicht gleichzeitig mit Zweihändern wie Claymores, Kriegshämmern, Bogen und magischen Stäben ausgerüstet werden. Bei weggesteckter Waffe wird stets eine ausgerüstete Fackel benutzt, also sorgt ein Druck auf die **F-Taste** für einen schnellen Wechsel zwischen Waffen und Fackel.



Ihr derzeitiges Inventargewicht, verglichen mit dem maximalen Inventargewicht. Wenn Sie zu viel tragen, überschreiten Sie Ihr maximales Inventargewicht und Sie können sich nicht mehr bewegen, bis Sie einige Gegenstände fallen lassen, um das Inventargewicht zu senken.

16 Die kombinierten Effekte Ihrer physischen und aktiven magischen Rüstung. Je höher der Wert ist, desto besser.

31 Zeigt Ihnen, wie viel Gold Sie besitzen.

Inventargegenstände
Gegenstände in Ihrem Inventar werden durch ein Symbol und den Gegenstandsnamen dargestellt. Eine Zahl steht dabei für einen Stapel von mehr als einem Gegenstand. Dazu können diese Symbole erscheinen:

 **Magischer Gegenstand**

 **Gestohlener Gegenstand**

 **Vergiftete Waffe**

 **Kaputter Gegenstand (erfordert Reparatur)**

Magiemenü



Das erfolgreiche Wirken von Zaubern verbessert Ihre Fertigkeit in der entsprechenden Schule der Magie. Sie können neue Zaubersprüche von zahlreichen Personen kaufen. Das Magiemenü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts: Alle Magie, Zielmagie, Berührungsmagie, Selbstmagie und aktive Effekte.

Zaubersymbol
Symbolisiert den magischen Effekt des Zaubers.

Zaubername
Der Name des ausgewählten Zaubers.

Magiekosten
Das Blitzsymbol steht für die Magiekosten für das Wirken eines Zaubers, die von Ihrer Fertigkeit in der entsprechenden Schule der Magie abhängen.



Wechseln Sie zum einem Zauber, erscheinen mehr Details darüber.

Wirksamkeit von Zaubern
Das Tragen von Rüstungen vermindert die Wirksamkeit Ihrer Zauber. Um diese zu erhöhen, tragen Sie entweder weniger Rüstungsteile oder erhöhen Sie Ihre leichte oder schwere Rüstungsfertigkeit. Geringere Zauberwirksamkeit verringert die Stärke und Dauer Ihrer Zauber.

Menüreiter Aktive Effekte
Zeigt alle Zaubersprüche, Fähigkeiten, Kräfte und andere magische Effekte an, die derzeit auf Ihre Spielfigur wirken. Dazu gehören auch ständig aktive Geburtssternzeichen-Fähigkeiten, Kräfte und Krankheiten.



Die Summe jedes aktiven Effekts, zusammengesetzt aus den jeweiligen magischen Einflüssen.

Rassenfähigkeiten
Angeborene Fähigkeiten, die nie gewirkt werden müssen und immer aktiv sind.

Spezialkräfte
Rassen und Geburtssternzeichen verleihen oft Spezialkräfte, die einmal am Tag aktiviert werden können, aber wie ein normaler Zauber gewirkt werden. Sie gehören keiner Schule der Magie an und verbessern keine Fertigkeit.

Geringere Kräfte
Diese Kräfte ähneln den Spezialkräften, doch sie sind weniger mächtig und können mehr als einmal pro Tag gewirkt werden.

Krankheiten
Auch, wenn es sich bei Krankheiten nicht um Magie handelt, ähneln ihre Effekte den magischen Flüchen. Sie können in Städten in Kapellen und außerhalb in der Wildnis an Wegschreinen geheilt werden. Alternativ nutzen Sie einen Heilzauber oder -trank.

Karten- und Missionsmenü



Dieses Menü besitzt fünf Reiter, von links nach rechts: Ortskarte, Weltkarte, aktive Mission, aktuelle Missionen und abgeschlossene Missionen.

Ortskarte



Zeigt Ihre unmittelbare Umgebung. Pop-up-Symbole zeigen Informationen über Eingänge und wohin sie führen, Missionsziele weisen den Weg zur aktiven Missionsaufgabe.

Linksklick – Schnelles Reisen (wenn ein bereits entdeckter Ort markiert wird)
Umschalttaste + Linksklick – Platziert Ihre eigene Markierung auf der Karte.

Linksklick und Maustaste gedrückt halten – Scrollt die Karte.



Weltkarte

Zeigt eine Karte von ganz Cyrodiil.



Ihre Position: Der goldene Pfeil zeigt Ihre Position auf der Karte.



Missionsziel: Das Missionsziel ist ein roter oder grüner Pfeil auf der Weltkarte und wird immer von Ihrer aktiven Mission bestimmt. Um eine Mission zu aktivieren, wählen Sie sie von der Liste der aktuellen Missionen.



Eigene Markierung: Der blaue Pfeil, den Sie mit einem Druck auf die **Umschalttaste** und einem **Linksklick** platzieren, bewegen oder entfernen können.



Entdeckter Ort: Dunkle Markierungen können Sie für schnelles Reisen auswählen, jedoch nicht in Gebäuden oder während eines Kampfes. Beim schnellen Reisen vergeht gleiche Spielzeit, die während einer normalen Reise vergangen wäre. Besitzen Sie ein Pferd, reist es mit Ihnen. Ist Ihr Ziel eine Stadt, wartet Ihr Pferd im nächstgelegenen Stall auf Sie.



Bekannter Ort: Von hellen Markierungen haben Sie zwar schon gehört, müssen sie aber vor einer schnellen Reise erst noch entdecken.

Aktive Mission

Zeigt Untereinträge Ihrer aktiven Mission an. Wählen Sie eine Mission im Reiter 'Aktuelle Missionen' aus, um sie zur aktiven Mission zu machen. Die Missionszielmarkierungen auf Karten und Kompass sind die Missionsziele Ihrer aktiven Mission. Klicken Sie auf das Kartensymbol, um die Position Ihres Missionsziels auf der Weltkarte zu sehen.

Aktuelle Missionen

Zeigt eine Liste aller Missionen an, die Sie noch nicht abgeschlossen haben. Wählen Sie eine Mission, um sie zur aktiven Mission zu machen.

Abgeschlossene Missionen

Zeigt eine Liste aller Missionen an, die Sie abgeschlossen haben. Wählen Sie eine Mission, um alle diesbezüglichen Einträge anzuzeigen.

Missionen und Missionsziele

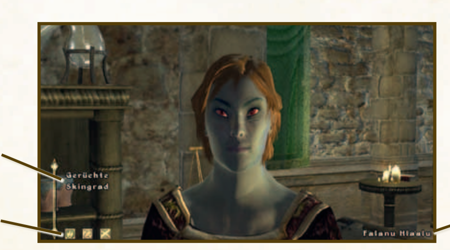
Ist eine Mission aktiv, finden Sie auf Ihrem Kompass und Ihren Orts- und Weltkarten Missionszielpfeile. Diese Markierungen helfen Ihnen, den Ort für den nächsten Schritt Ihrer aktiven Mission zu finden. Auf der Weltkarte zeigen Ihnen die Markierungen die generelle Richtung an, auf der Ortskarte sehen Sie die genaue Position oder den Eingang, den Sie für den nächsten Schritt betreten sollten.

Dialog

Wird das Dialogsymbol angezeigt, können Sie die Person auswählen und aktivieren, um ein Gespräch zu beginnen. Das Dialog-Menü umfasst die folgenden Punkte:

Gesprächsthemen

Gesprächsoptionen



Charaktername

Charaktername

Name Ihres Gesprächspartners/Ihrer Gesprächspartnerin

Gesprächsthemen

Eine Liste aller Themen, zu denen Sie Ihr Gegenüber befragen können. Sie müssen möglicherweise nach unten scrollen, um weitere Themen zu sehen. Fragen zu manchen Themen fügen der Liste weitere hinzu. Golden dargestellte Themen enthalten Informationen, die Sie noch nicht kennen, graue sind Ihnen bereits bekannt. Bleibt ein Thema golden, verheimlicht Ihr Gegenüber Ihnen etwas, weil Sie ihm nicht sympathisch genug sind.

Dialogoptionen

Unter der Themenliste können unterschiedliche Dialogoptionen angezeigt werden. Ihre Auswahl bringt weitere Dialogmenüs zum Vorschein.

Überzeugung: Erlaubt es Ihnen, die Einstellung des Gegenübers Ihnen gegenüber durch ein Minispiel zu verbessern.

Handeln: Kaufen und verkaufen Sie Waren. Siehe nächste Seite.

Reparieren: Ihr Gegenüber kann normale wie magische Waffen und Rüstungen für einen oft stolzen Preis reparieren.

Zauber zu verkaufen: Zeigt die Zauber an, die Ihr Gegenüber verkauft, inklusive des Kaufpreises und der notwendigen Magiekosten.

Aufladen: Bietet jemand diese Dienstleistung an, kann er oder sie Ihre magischen Gegenstände gegen eine Gebühr neu aufladen.

Training: Einige wenige Charaktere können Ihre Fertigkeiten trainieren - und noch weniger vermögen das in hohen Fertigkeitsstufen. Pro Erfahrungsstufe können Sie nur insgesamt fünf Fertigkeiten trainieren, entweder in einer oder mehreren Fertigkeiten.

Dialog beenden

Handeln

Wenn Sie Handeln wählen, wird Ihr und das Inventar Ihres Gegenübers angezeigt. Klicken Sie im Handelsmenü auf den Sack auf der rechten Seite, um eine Liste aller Gegenstände aufzurufen, die Sie verkaufen können. Klicken Sie auf den Sack auf der linken Seite, um eine Liste aller Gegenstände aufzurufen, die Sie kaufen können.



Aus Ihrem Inventar verkaufen

Vom Inventar des Ladenbesitzers kaufen

Wählen Sie den Gegenstand/die Gegenstände, den/die Sie kaufen wollen, und sie erscheinen in Ihrem Inventar. Sie können versuchen, eigene Gegenstände durch Auswählen in Ihrem Inventar zu verkaufen. Ihr Gegenüber wird entweder zustimmen oder verneinen, abhängig von Ihrem Handels- oder Feilschgeschick. Lehnt Ihr Handelspartner Ihr Angebot ab, sinkt seine Einstellung Ihnen gegenüber um einen Punkt.

Feilschen

Die Preise eines Händlers werden von Ihrem und seinem Handelsgeschick sowie seiner Einstellung zu Ihnen bestimmt. Ein Händler mag vielleicht bereit sein, seinen Preis zu senken oder mehr für Ihre Güter zu zahlen, doch den genauen Betrag finden Sie nur durch das Feilschen heraus.

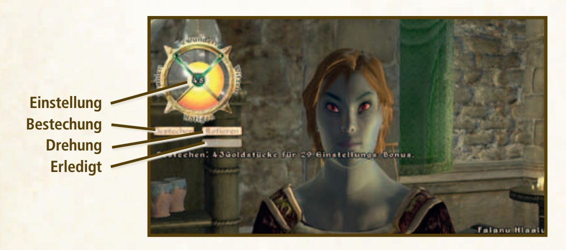


Wählen Sie das Feilschensymbol, um zu feilschen. Das sich öffnende Fenster zeigt das Handelsgeschick und die Einstellung Ihres Gegenübers an und erlaubt Ihnen, mehr oder weniger stark zu feilschen. Je größer Ihr und je geringer das Handelsgeschick Ihres Gegenübers ist - und je mehr er Sie mag -, desto furchtloser können Sie den Schieberegler nach rechts bewegen, ohne eine Abfuhr zu bekommen. Wenn Sie einen Preis gefunden haben, den Ihr Gegenüber akzeptiert, wird er auch weitere Angebote zu diesem Preis akzeptieren - es sei denn, seine Einstellung Ihnen gegenüber sinkt. Je mehr Ihr Handelsgeschick steigt, desto härter können Sie feilschen.

Überzeugungsarbeit

Einstellung

Die Einstellung einer Person Ihnen gegenüber ist eine Zahl zwischen 0 und 100, die wiedergibt, was Ihr Gegenüber von Ihnen hält. Je höher die Zahl, desto stärker die Zuneigung Ihres Gegenübers.
Die Einstellung einer Person beruht auf einer Reihe von Faktoren, darunter Rasse, Persönlichkeit, Ihr Ruf, Ihre Fraktionszugehörigkeiten und wie Ihr Gegenüber über Ihre bisherigen Taten denkt - etwa, dass Sie Mitgliedern seiner Gilde geholfen, von ihm gestohlen oder einen seiner Freunde getötet haben.



Einstellung: Der derzeitige Einstellungswert Ihres Gegenübers.

Bestechung: Die Kosten eines Bestechungsversuchs. Mit Bestechungen können Sie für die Verbesserung einer Einstellung zahlen. Nicht jeder ist jedoch dafür empfänglich.

Drehung: Erscheint nur, wenn Sie mindestens die Lehrlingsstufe der Überredungskunst erreicht haben. Erlaubt Ihnen einen Extradreh der Überzeugungsviertel pro Überzeugungsrunde.

Start: Eröffnet eine Überzeugungsrunde.

Erledigt: Schließt das Überzeugungsmenü. Nicht verfügbar, bis Sie alle vier Wahlmöglichkeiten getroffen haben.

Regeln für das Überzeugungsminispiel

In jeder Überzeugungsrunde müssen Sie Ihr Gegenüber bewundern, es nötigen, angeben und scherzen - nur einmal pro Runde, aber in beliebiger Reihenfolge. Jede dieser Aktionen erhöht oder vermindert die Einstellung Ihres Gesprächspartners. Sie müssen unter Umständen viele Runden spielen, um eine Einstellung auf den gewünschten Wert anzuheben.

Um eine Überzeugungsrunde zu starten, wählen Sie die Starttaste. Jeder der vier Viertelkreise erhält eine unterschiedliche Füllung. Die Füllmenge repräsentiert dabei den Effekt Ihrer Wahl: Ein vollständig gefüllter Viertelkreis hat größere Auswirkungen als ein leerer.

Wenn Sie die Viertelkreise für Bewundern, Angeben, Scherzen und Nötigen anwählen, ändert sich der Gesichtsausdruck Ihres Gegenübers. Es wird eine Aktion lieben, eine mögen, eine nicht mögen und eine hassen. Während des Gesprächs fällt die Einstellung Ihres Gegenübers ständig, also handeln Sie schnell. Aktionen, die Ihr Gegenüber liebt und mag, erhöhen den Einstellungswert, die anderen beiden senken ihn.

Der mögliche Wertzuwachs oder -verlust richtet sich nach der Größe Ihrer Überredungskunst und der Füllmenge der Viertelkreise. Wählen Sie stärker gefüllte Viertelkreise, wenn sie mit Aktionen verknüpft sind, die Ihr Gegenüber mag - und umgekehrt.

Die Kunst, zu kämpfen

Um sich gegen Monster und allerhand Schergen zu verteidigen, lernen Reisende und Abenteurer den Umgang mit Waffen und Rüstungen.

Waffen

Es gibt zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen wie Schwerter und Streitkolben sowie die Bogen als Fernkampfwaffen. Je wertvoller das Material einer Waffe, desto wirksamer ist sie, besonders, wenn sie mit nützlichen Zaubern versehen ist. Der verursachte Schaden hängt von der Waffe selbst, ihrem Zustand und Ihrer Waffenfertigkeit ab.

Nahkampfangriffe

Es gibt zwei Angriffsarten: normale und Power-Angriffe. Normale Angriffe sind schnell, aber verursachen weniger Schaden als ein langsamerer Power-Angriff. Normale Angriffe lösen Sie mit dem Klicken und Loslassen der **linken Maustaste** aus. Für einen Power-Angriff klicken und halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt, während Sie mit den **Tasten W, A, S** und **D** verschiedene Power-Angriffe auswählen.

Auf niedrigen Meisterungsstufen lösen Sie mit Schwertkampf-, Stumpfwaffen- und Nahkampffertigkeiten einen einfachen Power-Angriff in beliebige Richtungen aus. Höhere Meisterungsstufen erlauben Ihnen, Meisterungs-Power-Angriffe bei gleichzeitiger Bewegung nach links, rechts und hinten auszuführen, die besondere Boni und Effekte besitzen.

Fernkampfangriffe

Um mit einem Bogen anzugreifen, klicken und halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt, um die Bogensehne zu spannen. Lassen Sie die **linke Maustaste** los, um einen Pfeil abzuschießen. Es dauert etwas, die Sehne für einen Angriff mit voller Kraft zu spannen. Ein Geselle der Schützenfertigkeit kann mit angelegtem Pfeil und gedrückter **rechter Maustaste** die Zielansicht heranzoomen.

Einhänder- und Zweihänder-Waffen

Manche Waffen wie Messer, Kurzschwerter, Streitkolben und Kriegsäxte sind Einhänder und zusammen mit einem Schild ausrüstbar. Andere Waffen wie Streitäxte, Claymores und Kriegshämmer sind Zweihänder und können nur ohne Schild ausgerüstet werden. Markieren Sie eine Waffe im Inventar, um zu sehen, ob es sich um einen Ein- oder einen Zweihänder handelt.

Blocken

Um zu blocken, klicken und halten Sie die **rechte Maustaste** gedrückt. Ein Schild- oder Waffenblock reduziert den eingesteckten Schaden. Mit Schilden blocken Sie effizienter als mit Waffen.

Eine effiziente Kampfstrategie ist es, einen Angriff zu blocken und dann rasch einen Gegenangriff zu lancieren, bevor Ihr Gegner diesen blocken kann. Der Einsatz dieses "Blocken und Kontern"-Nahkampfmanövers kann Ihre Kampfeffizienz stark verbessern.

Rüstung

Jedes Rüstungsteil, das Sie tragen, erhöht Ihren Gesamtschutz oder Rüstungswert. Je höher der Rüstungswert, 16 desto besser sind Sie geschützt. Die Wirksamkeit des durch ein Rüstungsteil erhaltenen Schutzes hängt von der Rüstung selbst, Ihrer Rüstungsfertigkeit sowie dem Zustand der Rüstung (beschädigt/unbeschädigt) ab.

Ihr Rüstungswert ist der Prozentsatz des von Ihrer Rüstung absorbierten Schadens. Wenn eine Rüstung Schaden nimmt, verschlechtert sich ihr Zustand. Das vermindert gleichzeitig den Schutz, den sie bietet. Ihr Rüstungswert ist auch die Summe der Rüstungswerte aller Rüstungsteile. Manche Teile besitzen einen höheren Rüstungswert als andere.

Waffen und Rüstungen reparieren

Waffen und Rüstungen nehmen bei der Verwendung Schaden. Je schlechter der Zustand einer Waffe, desto weniger Schaden richtet sie an. Ist der Zustand gleich Null, ist die Waffe oder Rüstung unbrauchbar. Nutzen Sie Reparaturhämmer, um Rüstungsteile und Waffen zu reparieren. Der Reparaturerfolg hängt von Ihrer Waffenschmiedekunst-Fertigkeit ab.

Hinweis: *Nur, wer mindestens ein Geselle der Waffenschmiedekunst ist, kann magische Gegenstände reparieren. Sie können auch Personen finden, die diese Gegenstände für einige Goldstücke reparieren. Dafür sind selbst magische Gegenstände wieder wie neu.*

Andere Kampfsituationen

Niedergeschlagen werden

Besonders mächtige Schläge eines Gegners können Sie buchstäblich umhauen. Wer jemanden schlägt, der auf dem Boden liegt, richtet damit mehr Schaden an.

Ausweichen

Ein Geselle der Akrobatik erhält die Ausweichfertigkeit und kann blocken und in eine Richtung springen, um eine Ausweichrolle auszuführen.

Sich ergeben

Wenn Sie einen Freund angegriffen haben, können Sie sich ihm ergeben und den Kampf beenden, indem Sie blocken und Ihr Gegenüber auswählen. Mag er Sie genug, wird er den Kampf beenden.

Verbrechen und deren Bestrafung

Verbrechen, Kopfgelder und Kerker

Grundsätzlich sind die folgenden Aktionen Verbrechen und werden, wenn Sie dabei erwischt werden, auch als solche behandelt:

- Gegenstände oder Pferde stehlen
- Einen Gegenstand, der jemand anderem gehört, ergreifen oder aufheben
- Unerlaubtes Betreten eines Hauses/Grundstücks
- Einen Kampf beginnen (Selbstverteidigung ist kein Verbrechen)
- Jemand anderen umbringen (Selbstverteidigung ist kein Verbrechen)

Wenn jemand eins Ihrer Verbrechen meldet, wird ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt, dessen Höhe proportional zur Schwere der Tat ist. Begegnen Sie dann einer Wache, kann diese sich nähern und Sie festnehmen. Fliehen Sie, wird sie Sie verfolgen. Gelingt Ihnen die Flucht, werden Sie feststellen, dass das Rechtssystem sehr effektiv ist und dass nun alle Wachen versuchen, Sie bei jeder Gelegenheit festzunehmen. Sollten sie Sie gefangen nehmen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wenn Sie genug Geld besitzen, können Sie das Kopfgeld zahlen und so den Kerker umgehen. Gestohlene Güter in Ihrem Inventar werden jedoch entfernt, auch, wenn Sie diese schon früher entwendet haben. Wachen erkennen gestohlene Güter jederzeit.

- Sie können sich der Verhaftung mit geringen Aussichten aus Erfolg widersetzen, weil Wachen sehr zäh sind und alle zu töten versuchen, die der Verhaftung widersetzen - und selbst bei einer gelungenen Flucht bleibt das Kopfgeld bestehen.

- Sie können zustimmen, in den Kerker zu gehen, statt das Kopfgeld zu zahlen. Bei Ihrer Freilassung verringern sich einige Fertigkeiten, weil sie im Kerker nicht zum Einsatz kamen. Die Fertigkeitsanzahl und der Verringerungswert hängen von der Dauer der Haft ab. Gestohlene Güter aus Ihrem Inventar werden Ihnen abgenommen. Manchmal steigen jedoch einige Fertigkeiten während der Haft, weil andere Insassen ihre kriminellen Geheimnisse mit Ihnen teilen. Außerdem geht das Gerücht um, dass jemand, der der Diebesgilde beitreten will, in der Gesellschaft von Verbrechern hilfreiche Kontakte knüpfen kann.

Es ist möglich, aber sehr schwierig, aus dem Kerker auszubrechen. Der Sinn einer solchen Aktion ist fragwürdig, weil damit Ihr Kopfgeld bestehen bleibt. Aber für manche Mitglieder der Verbrechergemeinde ist die Flucht aus dem Kerker eine Prinzipsache, die sie einfach versuchen müssen.

Es ist ebenfalls möglich, gestohlene Güter zurückzubekommen, die bei Ihrer Inhaftierung konfisziert wurden. Solche Güter befinden sich in Diebesgut-Behältern in der Nähe der Zellen. Es ist sehr schwierig, solche Gegenstände direkt vor den Augen der Wachen zu stehlen, aber einmal mehr ist es für einige Verbrecher Prinzipsache, ihre Güter zurückzustehlen.

Pferde, Häuser, Bücher und Behälter

Pferde
Um ein Pferd zu reiten, aktivieren Sie es. Steuern Sie das Pferd mit den **Tasten W, A, S,** und **D** und sehen Sie sich mit der **Maus** um. Aktivieren eines Pferdes, das Ihnen nicht gehört, ist Pferdediebstahl - ein ernstes Verbrechen. Ihr eigenes Pferd können Sie im Stall vor den Städten kaufen. Beim schnellen Reisen wartet Ihr Pferd im ortsansässigen Stall auf Sie, gleich außerhalb der Stadttore.

Häuser zu verkaufen
Häuser unterschiedlicher Qualität sind in jeder Stadt erhältlich. Wenn Sie ein Haus besitzen, können Sie von ortsansässigen Händlern Einrichtungsgegenstände kaufen. Um mehr über den Häusermarkt zu erfahren, besuchen Sie Grafen, Gräfinnen und deren Makler im Schloss der Stadt.

Bücher und andere Dokumente
Nachdem Sie ein Buch oder Dokument zum Lesen geöffnet haben, können Sie es an die gleiche Stelle zurücklegen (Option 'Beenden') oder es einstecken (Option 'Nehmen'). Besitzen Sie bereits ein Buch, wählen Sie es im Inventar-Menü an und führen Sie einen **Linksklick** aus, um es zu öffnen. Mit den Schaltflächen Zurück und Weiter blättern Sie durch das Buch. Mit dem **Mausrad** scrollen Sie durch den Text eines Dokuments.

Spezielle Fertigkeitsbücher verbessern Ihre Fertigkeiten. Beim Öffnen eines solchen Buches informiert Sie ein Text, welche Fertigkeit verbessert wurde. Das funktioniert nur einmal, mehrfaches Lesen hat keine Auswirkungen.

Behälter
Zu Behältern zählen Truhen, Säcke, Kisten, Fässer, Leichen und viele andere. Um den Inhalt eines Behälters zu sehen, zielen Sie mit dem Fadenkreuz darauf, bis ein Geldbeutelsymbol erscheint, dann drücken Sie die **Leertaste**. Ist das Geldbeutelsymbol weiß, können Sie die Inhalte des Behälters gefahrlos nehmen und nutzen. Ist es rot, gehört der Behälter jemand anderem: Es gilt als Diebstahl, etwas daraus zu nehmen, und wird bei einer Entdeckung als Verbrechen geahndet. Ist das Symbol rot und der Behälter verschlossen, gilt jeder Versuch, das Schloss zu knacken, als Diebstahl und wird bei einer Entdeckung als Verbrechen geahndet.

Nehmen Sie Dinge nacheinander aus einem Behälter, indem Sie darauf **Linksklicken**. Klicken Sie auf den linken Sack, um Ihr Inventar anzuzeigen; klicken Sie auf den rechten Sack, um den Inhalt des Behälters anzuzeigen. Klicken Sie auf das 'Alles Nehmen'-Symbol, um alle Dinge eines Behälters zu nehmen oder klicken Sie das 'Beenden'-Symbol (oder drücken Sie die **Leertaste**), um den Behälter zu schließen. Um etwas in einen Behälter zu legen, rufen Sie Ihr Inventar auf und wählen Sie dann den gewünschten Gegenstand aus.

Achtung! Legen Sie keine Dinge in einen Behälter, der Ihnen nicht gehört. Sie können verschwunden sein, wenn Sie zurückkehren!

Fertigkeitsverbesserung und Erfahrungsstufenaufstieg

Fertigkeitsverbesserung
Es gibt drei Wege, um eine Fertigkeit zu verbessern:

1. Setzen Sie die Fertigkeit immer wieder ein. Je geringer ihr Wert, desto schneller erhöht er sich. Ein hoher Wert erhöht sich so deutlich langsamer. Die Fertigkeitsanzeige im Statistikmenü zeigt den jeweiligen Fortschritt an.
2. Zahlen Sie für Training bei einem anderen Charakter. Sie können auf diese Weise pro Erfahrungsstufe nur fünf Fertigkeitspunkte trainieren.
3. Lernen Sie mithilfe spezieller Bücher mehr über die Fertigkeit.

Erfahungsstufenaufstieg



Verbessern Sie die Hauptfertigkeiten Ihrer Charakterklasse, um die nächste Erfahrungsstufe zu erreichen. Dazu müssen Sie eine beliebige Hauptfertigkeitskombination um insgesamt zehn Punkte verbessern. Die Fertigkeitsanzeige im Statistikmenü zeigt den jeweiligen Fortschritt an.

Wenn Sie Ihre notwendigen Fertigkeiten für den Aufstieg in die nächste Erfahrungsstufe verbessert haben, erscheinen eine Nachricht und ein Symbol auf dem Bildschirm. Sie müssen dann in einem Bett schlafen, um über das Gelernte zu meditieren und eine Erfahrungsstufe aufzusteigen.

Beim Erfahrungssstufenaufstieg haben Sie die Gelegenheit, drei Ihrer acht Attribute zu verbessern. Manche Attribute können einen Bonusmodifikator erhalten, der davon abhängt, welche Fertigkeiten Sie seit dem letzten Stufenaufstieg verbessert haben. Haben Sie beispielsweise Fertigkeiten verbessert, deren bestimmendes Attribut Charisma ist, erhält Charisma einen Bonusmodifikator. Ob es sich um eine Haupt- oder Nebenfertigkeit handelt, spielt dabei keine Rolle. Ihre Lebensenergie steigt bei jedem Aufstieg um ein Zehntel Ihrer Konstitution.

Optionen und Einstellungen

Sie können vom Hauptmenü aus jederzeit auf das Optionsmenü zugreifen - entweder beim Spielstart oder jederzeit während des Spiels. Dazu drücken Sie die **ESC-Taste**. Im Optionsmenü regeln Sie den Spielablauf, die Grafik, den Sound und die Steuerung und wählen Download-Inhalte aus.

Spielablauf
In diesem Menü können Sie die Spielschwierigkeit festlegen und andere Optionen ein- und ausschalten, darunter: Allgemeine Untertitel, Dialoguntertitel, Fadenkreuz, Beim Ausruhen speichern, Beim Warten Speichern und Beim Reisen speichern.

Grafik
In diesem Menü können Sie zahlreiche Grafikeinstellungen festlegen. Das Ändern der Auflösung und des Reglers 'Distanz Anzeigen' wird Ihnen den größten Leistungszuwachs geben. Sie können außerdem die Texturgröße, den LOD- und den Gras-Regler einstellen sowie die Distanz-LOD-Einstellungen und Ihre Schatten-, Wasser- und Lichteinstellungen verändern. Mehr Informationen darüber enthält die Datei readme.txt im Installationsordner.

Sound
In diesem Menü können Sie die Lautstärken des Spiels, der Stimmen, der Soundeffekte, der Schritte und der Musik festlegen.

Steuerung
In diesem Menü können Sie die vertikale und horizontale Steuerempfindlichkeit festlegen, die Y-Achse invertieren und die Vibration ein- und ausschalten. Sie können Tastenbelegung neu festlegen.

Download-Inhalte
In diesem Menü können Sie neue Spielinhalte ansehen und herunterladen.

Garantiebestimmungen

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk bzw. der Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter Produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

Technischer support und kundendienst

Für unseren Kundendienst sowie technische Supportanfragen wenden Sie sich von Montag bis Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr (mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage) an die Rufnummer **069/50070071**. Innerhalb Deutschlands fallen die üblichen Festnetzgebühren an. Bitte beachten Sie, dass für Anrufe von außerhalb Deutschlands internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter **SupportDE@bethsoft.com** zur Verfügung, oder besuchen Sie unsere Webseite **www.bethsoft.com**.

Spielsteuerung

- **Q** – Automatisch bewegen
- **W** – Vorwärts gehen
- **E** – Springen
- **R** – Ansicht wechseln/Vanity-Ansichtsmodus
- **T** – Rasten
- **Tab** – Menü
- **A** – Seitwärts gehen (links)
- **S** – Zauber wirken
- **D** – Seitwärts gehen (rechts)
- **F** – Waffe ziehen/wegstecken
- **Caps Lock** – Ständig rennen
- **Z** – Greifen
- **C** – Rückwärts gehen
- **Shift** – Rennen
- **Ctrl** – Kauern/Schleichen
- **Alt** – Blocken
- **Space** – Aktivieren

Maus:

- Benutzen/Angreifen
- Blocken
- Klicken, um zwischen Ego- und Außenansicht zu wechseln. Gedrückt halten, um den Vanity-Ansichtsmodus zu aktivieren. Scrollen, um in der Außenansicht hinein und hinaus zu zoomen.

- Tastenkürzel **1** bis **8**
- **F5** – Schnellspeichern
- **F9** – Schnellladen



Bethesda















The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System. © 1999-2007 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. Software platform logo (™ and ©) IEMA 2007. All Rights Reserved.